

35.C15617



PATENT APPLICATION

#3  
9-19-02  
213184

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of:	)	
	:	Examiner: Not Yet Assigned
NAKAZAWA HIROAKI ET AL.	)	
	:	Group Art Unit: 2131
Application No.: 09/915,419	)	
	:	
Filed: July 27, 2001	)	
	:	
For: CHARACTER PROVISION SERVICE	)	
SYSTEM, INFORMATION	:	
PROCESSING APPARATUS,	)	
CONTROLLING METHOD	:	
THEREFOR, AND RECORDING	)	
MEDIUM	:	December 12, 2001

RECEIVED  
DEC 18 2001  
Technology Center 2100

CLAIM TO PRIORITY

Sir:

Applicants hereby claim priority under the International Convention and all rights to which they are entitled under 35 U.S.C. § 119 based upon the following Japanese

Priority Applications:

2000-231880, filed July 31, 2000 and

2001-214290, filed July 13, 2001.

Certified copies of the priority documents are enclosed.

Applicants' undersigned attorney may be reached in our New York office by telephone at (212) 218-2100. All correspondence should continue to be directed to our address given below.

Respectfully submitted,

  
Attorney for Applicants

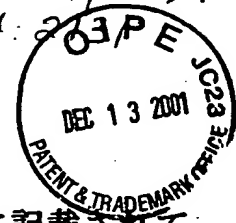
Registration No. 43,279

FITZPATRICK, CELLA, HARPER & SCINTO  
30 Rockefeller Plaza  
New York, New York 10112-3801  
Facsimile: (212) 218-2200

CF0 15617 US / Sug  
Appln. No. 09/915,419

日 本 国 特 許 庁

JAPAN PATENT OFFICE



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 7月31日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-231880

出 願 人

Applicant(s):

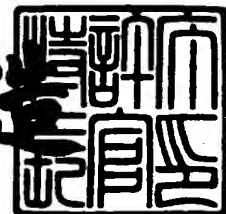
キヤノン株式会社

CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

2001年 8月24日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3075738

【書類名】 特許願

【整理番号】 4226007

【提出日】 平成12年 7月31日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04N 5/00

【発明の名称】 情報処理装置、ネットワークシステム、キャラクタ提供サービスシステム、キャラクタ提供サービス方法、及び記憶媒体

【請求項の数】 47

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

    【氏名】 中澤 宏昭

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

    【氏名】 麻生 隆

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

    【氏名】 八木沢 津義

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

    【氏名】 金子 和恵

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

    【氏名】 廣田 誠

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号 キヤノン株式会社  
社内

【氏名】 鈴木 和子

【特許出願人】

【識別番号】 000001007

【氏名又は名称】 キヤノン株式会社

【代理人】

【識別番号】 100090273

【弁理士】

【氏名又は名称】 國分 孝悦

【電話番号】 03-3590-8901

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 035493

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9705348

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報処理装置、ネットワークシステム、キャラクタ提供サービスシステム、キャラクタ提供サービス方法、及び記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ユーザからの要求に基づいて、キャラクタデータ及び／又はキャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムを提供する情報処理装置であって、

上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムのユーザの利用形態に基づいた使用権を発行して上記ユーザへ配信する使用権発行配信手段を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】 上記ユーザの上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理手段と、

上記ユーザから上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段とを備えることを特徴とする請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 3】 ネットワークを介したユーザからの要求に基づいて、キャラクタデータ及び／又はキャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムが起動可能な情報処理装置であって

上記ユーザの上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】 上記計測手段の計測結果に基づいて、上記ユーザの上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理手段と

上記ユーザから上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段とを備えることを特徴とする請求項 3 記載の情報処理装置。

【請求項 5】 外部から提供される、キャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムが起動可能な情

報処理装置であって、

上記提供元から提供された上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクターデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択する選択手段と、

上記選択手段での選択に基づき、上記提供元に対して上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの配信を要求する要求手段と、

上記要求手段での要求により上記提供元から配信されてきた上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用権により示される条件に基づいて、上記キャラクターデータに基づいたキャラクタを生成するキャラクタ生成手段を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】 キャラクターデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムが起動可能な外部装置或はシステムへアクセス可能な情報処理装置であって、

上記外部装置或はシステムから提示された上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクターデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択する選択手段と、

上記選択手段での選択に基づき、上記外部装置或はシステムへアクセスすることで、上記キャラクターデータに基づいたキャラクタを生成するキャラクタ生成手段を備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項7】 キャラクタ提供者から提供された画像からキャラクターデータを作成するキャラクターデータ作成手段と、

ユーザの要求に応じて、上記キャラクターデータ作成手段にて作成されたキャラクターデータのキャラクタ表示／制御プログラムを配信するプログラム配信手段と

ユーザの要求に応じて、上記キャラクターデータ作成手段にて作成されたキャラクターデータを配信するキャラクターデータ配信手段と、

上記キャラクター表示／制御プログラム及び／又はキャラクターデータの利用形態に応じた使用権を発行して配信する使用権発行配信手段と、

上記使用権発行配信手段より配信された使用権の条件に基づき、上記プログラ

ム配信手段及び上記キャラクターデータ配信手段により配信されてきたキャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータを用いて、当該キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成手段とを備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 8】 上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター表示／制御プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段を備えることを特徴とする請求項 7 記載の情報処理装置。

【請求項 9】 上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター提供者への対価支払いを実行する決済手段を備えることを特徴とする請求項 7 記載の情報処理装置。

【請求項 10】 上記使用権発行配信手段は、一定期間のみ使用を許可することを条件とした上記使用権を発行することを特徴とする請求項 7 記載の情報処理装置。

【請求項 11】 上記使用権発行配信手段は、一定活動量のみ使用を許可することを条件とした上記使用権を発行することを特徴とする請求項 7 記載の情報処理装置。

【請求項 12】 上記活動量は、キャラクター表示／制御プログラムで実行されるキャラクターの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする請求項 11 記載の情報処理装置。

【請求項 13】 上記活動量は、キャラクター表示／制御プログラムで実行されるキャラクターの動画数で規定されることを特徴とする請求項 11 記載の情報処理装置。

【請求項 14】 上記決済手段は、上記対価支払いに際し、上記使用権により示される条件に応じてユーザから徴収した使用料を、所定の割合で上記キャラクター表示／制御プログラムの提供者及び／又は上記キャラクター提供者へ分配することを特徴とする請求項 8 又は 9 記載の情報処理装置。

【請求項 15】 キャラクター提供者から提供された画像からキャラクターデータを作成するキャラクターデータ作成手段と、

上記キャラクターデータ作成手段で作成されたキャラクターデータ、及び当該キャ



ラクタデータのキャラクタ表示／制御プログラムを保持するサーバ手段と、

上記サーバ手段で保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを用いてキャラクタを生成するキャラクタ生成手段とを含む情報処理装置であって、

上記キャラクタ生成手段は、上記サーバ手段で保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータをネットワーク経由でオンラインに利用してキャラクタを生成することを特徴とする情報処理装置。

【請求項16】 上記キャラクタ生成手段におけるユーザの上記キャラクタ表示／制御プログラムの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする請求項15記載の情報処理装置。

【請求項17】 上記計測手段により計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理手段を備え、

上記対価管理手段は、上記使用量に応じた対価を上記ユーザから徴収し、上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者へ分配することを特徴とする請求項16記載の情報処理装置。

【請求項18】 上記キャラクタ生成手段におけるユーザの上記キャラクタデータの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする請求項15記載の情報処理装置。

【請求項19】 上記計測手段により計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理手段を備え、

上記対価管理手段は、上記使用量に応じた対価を上記ユーザから徴収し、上記キャラクタデータの原画像の提供者へ分配することを特徴とする請求項18記載の情報処理装置。

【請求項20】 上記計測手段は、使用時間を上記使用量として計測することを特徴とする請求項16又は18記載の情報処理装置。

【請求項21】 上記計測手段は、活動量を上記使用量として計測することを特徴とする請求項16又は18記載の情報処理装置。

【請求項22】 上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする請求項21記載

の情報処理装置。

【請求項 2 3】 上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画数で規定されることを特徴とする請求項 2 1 記載の情報処理装置。

【請求項 2 4】 複数の機器がネットワークを介して互いに通信可能に接続されてなるネットワークシステムであって、

上記複数の機器のうち少なくとも 1 つの機器は、請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能を有することを特徴とするネットワークシステム。

【請求項 2 5】 少なくとも、キャラクタデータ及び当該キャラクタデータの表示／制御プログラムを保持する第 1 の装置と、上記キャラクタデータ及び上記表示／制御プログラムの提供を上記第 1 の装置へ要求する第 2 の装置とを含むキャラクタ提供サービスシステムであって、

上記第 1 の装置及び上記第 2 の装置は、請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能を有することを特徴とするキャラクタ提供サービスシステム。

【請求項 2 6】 キャラクタデータ及び／又はキャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムをユーザへ提供するためのキャラクタ提供サービス方法であって、

上記ユーザ側が、上記提供側から提供された上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクタデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択し、当該選択に基づき、上記提供側に対して上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供を要求する要求ステップと、

上記提供側が、上記ユーザ側からの要求に基づいて、上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの上記ユーザ側の利用形態に基づいた使用権を発行して上記ユーザ側へ配信する使用権発行配信ステップと、

上記ユーザ側が、上記提供側から配信されてきた上記使用権により示される条件に基づいて、上記提供側から提供された上記キャラクタデータに基づいたキャラクタを生成するキャラクタ生成ステップとを含むことを特徴とするキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 2 7】 上記提供側が、上記ユーザ側の上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理ステップと、

上記提供側が、上記ユーザ側から上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済ステップとを含むことを特徴とする請求項 2 6 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 2 8】 ユーザ側にて、キャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタを動作させることを実施するためのキャラクタ提供サービス方法であって、

上記ユーザ側が、上記キャラクタデータ及び上記キャラクタの動作を実施するためのプログラムの保持側へネットワーク経由でアクセスすることで、上記キャラクタデータに基づいたキャラクタを生成するキャラクタ生成ステップと、

上記保持側が、上記ユーザ側の上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用量を計測する計測ステップとを含むことを含むことを特徴とするキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 2 9】 上記保持側が、上記計測ステップでの計測結果に基づいて、上記ユーザ側の上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理ステップと、

上記保持側が、上記ユーザ側から上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済ステップとを含むことを特徴とする請求項 2 8 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 3 0】 外部提供された画像データからキャラクタデータを作成するキャラクタデータ作成ステップと、

ユーザの要求に応じて、上記キャラクタデータのキャラクタ表示／制御プログラムを配信するプログラム配信ステップと、

ユーザの要求に応じて、上記キャラクタデータを配信するキャラクタデータ配信ステップと、

上記キャラクタ表示／制御プログラム及び／又は上記キャラクタデータの利用形態に応じた使用権を発行して配信する使用権発行配信ステップと、

上記使用権発行配信ステップより配信される使用権の条件に従って、上記プロ

グラム配信ステップ及び上記キャラクターデータ配信ステップにより配信されてきたキャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータを用いてキャラクターを生成するキャラクター生成ステップとを含むことを特徴とするキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 1】 上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター表示／制御プログラム及び／又は上記キャラクターデータの提供者へ対価支払いを実行する決済ステップを含むことを特徴とする請求項 3 0 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 2】 上記使用権発行配信ステップは、上記使用権を、一定期間のみ使用を許可することを条件に発行するステップを含むことを特徴とする請求項 3 0 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 3】 上記使用権発行配信ステップは、上記使用権を、一定活動量のみ使用を許可することを条件に発行するステップを含むことを特徴とする請求項 3 0 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 4】 上記活動量は、キャラクター表示／制御プログラムで実行されるキャラクターの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする請求項 3 3 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 5】 上記活動量は、キャラクター表示／制御プログラムで実行されるキャラクターの動作数で規定されることを特徴とする請求項 3 3 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 6】 上記決済ステップは、上記対価支払いに際し、上記使用権により示される条件に応じてユーザから徴収した使用料を、所定の割合で上記キャラクター表示／制御プログラムの提供者及び／又は上記キャラクター提供者へ分配することを特徴とする請求項 3 1 記載のキャラクター提供サービス方法。

【請求項 3 7】 キャラクター提供者から提供された画像からキャラクターデータを作成するキャラクターデータ作成ステップと、

上記キャラクターデータ作成ステップにより作成されたキャラクターデータ、及び当該キャラクターデータのキャラクター表示／制御プログラムを保持するサーバステップと、

上記サーバステップにより保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを用いてキャラクタを生成するキャラクタ生成ステップとを含むキャラクタ提供サービス方法であって、

上記キャラクタ生成ステップは、上記サーバステップにより保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータをネットワーク経由でオンラインに利用してキャラクタを生成するステップを含むことを特徴とするキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 3 8】 上記キャラクタ生成ステップにおける上記オンラインでの上記キャラクタ表示／制御プログラムの使用量を計測する計測ステップを含むことを特徴とする請求項 3 7 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 3 9】 上記計測ステップにより計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理ステップを含み、

上記対価管理ステップは、上記使用量に応じた対価をユーザから徴収し、上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者へ分配するステップを含むことを特徴とする請求項 3 8 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 0】 上記キャラクタ生成ステップにおける上記オンラインでの上記キャラクタデータの使用量を計測する計測ステップを含むことを特徴とする請求項 3 7 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 1】 上記計測ステップにより計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理ステップを含み、

上記対価管理ステップは、上記使用量に応じた対価をユーザから徴収し、上記キャラクタデータの原画像の提供者へ分配するステップを含むことを特徴とする請求項 4 0 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 2】 上記計測ステップは、使用時間を上記使用量として計測するステップを含むことを特徴とする請求項 3 8 又は 4 0 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 3】 上記計測ステップは、活動量を上記使用量として計測するステップを含むことを特徴とする請求項 3 8 又は 4 0 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 4】 上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする請求項 4 3 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 5】 上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画数で規定されることを特徴とする請求項 4 3 記載のキャラクタ提供サービス方法。

【請求項 4 6】 請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能、又は請求項 2 4 記載のネットワークシステムの機能、又は又は請求項 2 5 記載のキャラクタ提供サービスシステムの機能を実施するための処理プログラムを、コンピュータが読出可能に格納したことを特徴とする記憶媒体。

【請求項 4 7】 請求項 2 6 ～ 4 6 の何れかに記載のキャラクタ提供サービス方法の処理ステップを、コンピュータが読出可能に格納したことを特徴とする記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えば、コンピュータやTVゲーム等における仮想空間上で、ユーザと、インタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等のキャラクタとがインタラクティブに会話するための装置或はシステムに用いられる、情報処理装置、ネットワークシステム、キャラクタ提供サービスシステム、キャラクタ提供サービス方法、及びそれを実施するための処理ステップをコンピュータが読出可能に格納した記憶媒体に関するものである。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

例えば、インタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等（以下、これらをまとめて「キャラクタ」と言う）が、ユーザとインタラクティブに会話を実施するソフトウェアでは、3Dグラフィックス等で予め作成されたキャラクタのデータに対して、状況に応じて適切な動作や表現を付加するようになっている。

このような動きや表現を持ったキャラクタは、グラフィックデザイナー等により作成された複数の画像データから構成されるものの他に、特定の人物の映像を複数撮影し、それらの撮影画像データから構成されるものがある。

【0003】

上述のようなソフトウェア、或は当該ソフトウェアが起動される装置やシステムの製品では、予め複数のキャラクタのデータがセットとなっており、ユーザが、購入した製品に付属の複数のキャラクタの中から所望するキャラクタを選択可能となっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述したような従来の、キャラクタとユーザがインタラクティブに会話をすることを実施するソフトウェア、或は当該ソフトウェアが起動される装置やシステムでは、次のような問題点があった。

【0005】

(1) ユーザは、インタラクティブに会話をする相手となるキャラクタに対し、多種多様な容姿や動作を必要としているが、従来では、付属のキャラクタの中から選択するしかないので、キャラクタの選択が制限されてしまう。

(2) ユーザが新規にキャラクタを必要とする場合、ユーザは、新たにキャラクタのデータを追加購入する必要がある。したがって、その分のコスト負担が大きくなる。

【0006】

(3) 上記ソフトウェアの提供者（プログラム提供者）が、ユーザの個別のニーズに対応したキャラクタのデータを開発するには、多大なコストがかかってしまう。このため、売りきりで提供する限り、限られたキャラクタのモデル（以下、「キャラクタ提供者」と言う）のキャラクタしか提供できない。

(4) キャラクタ提供者にとっては、自らの作成した画像或は本人の撮影画像から得られるキャラクタが、どのくらい使用されたかを把握することができないため、当該使用の量を単位とした対価を受け取ることができない。したがって、キャラクタ提供者は、安心してキャラクタのデータを提供できない、或は提供した

くないという傾向がある。

【0007】

そこで、本発明は、上記の欠点を除去するために成されたもので、ユーザが容易に且つ確実に所望するキャラクタとインタラクティブに会話することを実現できると共に、キャラクタ提供者が安心して様々なキャラクタのデータを提供することが可能な、情報処理装置、ネットワークシステム、キャラクタ提供サービスシステム、キャラクタ提供サービス方法、及びそれを実施するための処理ステップをコンピュータが読出可能に格納した記憶媒体を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

斯かる目的下において、第1の発明は、ユーザからの要求に基づいて、キャラクタデータ及び／又はキャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムを提供する情報処理装置であって、

上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムのユーザの利用形態に基づいた使用権を発行して上記ユーザへ配信する使用権発行配信手段を備えることを特徴とする。

【0009】

第2の発明は、上記第1の発明において、上記ユーザの上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理手段と、上記ユーザから上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段とを備えることを特徴とする。

【0010】

第3の発明は、ネットワークを介したユーザからの要求に基づいて、キャラクタデータ及び／又はキャラクタデータに基づいたキャラクタを表示して当該キャラクタの動作を制御するためのプログラムが起動可能な情報処理装置であって、上記ユーザの上記キャラクタデータ及び／又は上記プログラムの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする。

【0011】

第4の発明は、上記第3の発明において、上記計測手段の計測結果に基づいて



、上記ユーザの上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理手段と、上記ユーザから上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段とを備えることを特徴とする。

## 【 0 0 1 2 】

第5の発明は、外部から提供される、キャラクターデータに基づいたキャラクターを表示して当該キャラクターの動作を制御するためのプログラムが起動可能な情報処理装置であって、上記提供元から提供された上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクターデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択する選択手段と、上記選択手段での選択に基づき、上記提供元に対して上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの配信を要求する要求手段と、上記要求手段での要求により上記提供元から配信されてきた上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用权により示される条件に基づいて、上記キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成手段を備えることを特徴とする。

## 【 0 0 1 3 】

第6の発明は、キャラクターデータに基づいたキャラクターを表示して当該キャラクターの動作を制御するためのプログラムが起動可能な外部装置或はシステムへアクセス可能な情報処理装置であって、上記外部装置或はシステムから提示された上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクターデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択する選択手段と、上記選択手段での選択に基づき、上記外部装置或はシステムへアクセスすることで、上記キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成手段を備えることを特徴とする。

## 【 0 0 1 4 】

第7の発明は、キャラクター提供者から提供された画像からキャラクターデータを作成するキャラクターデータ作成手段と、ユーザの要求に応じて、上記キャラクターデータ作成手段にて作成されたキャラクターデータのキャラクター表示／制御プログラムを配信するプログラム配信手段と、ユーザの要求に応じて、上記キャラク

タデータ作成手段にて作成されたキャラクターデータを配信するキャラクターデータ配信手段と、上記キャラクター表示／制御プログラム及び／又はキャラクターデータの利用形態に応じた使用権を発行して配信する使用権発行配信手段と、上記使用権発行配信手段より配信された使用権の条件に基づき、上記プログラム配信手段及び上記キャラクターデータ配信手段により配信されてきたキャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータを用いて、当該キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成手段とを備える情報処理装置であることを特徴とする。

## 【 0 0 1 5 】

第 8 の発明は、上記第 7 の発明において、上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター表示／制御プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済手段を備えることを特徴とする。

## 【 0 0 1 6 】

第 9 の発明は、上記第 7 の発明において、上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター提供者への対価支払いを実行する決済手段を備えることを特徴とする。

## 【 0 0 1 7 】

第 1 0 の発明は、上記第 7 の発明において、上記使用権発行配信手段は、一定期間のみ使用を許可することを条件とした上記使用権を発行することを特徴とする。

## 【 0 0 1 8 】

第 1 1 の発明は、上記第 7 の発明において、上記使用権発行配信手段は、一定活動量のみ使用を許可することを条件とした上記使用権を発行することを特徴とする。

## 【 0 0 1 9 】

第 1 2 の発明は、上記第 1 1 の発明において、上記活動量は、キャラクター表示／制御プログラムで実行されるキャラクターの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする。

## 【 0 0 2 0 】

第 1 3 の発明は、上記第 1 1 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

第 1 4 の発明は、上記第 8 又は 9 の発明において、上記決済手段は、上記対価支払いに際し、上記使用権により示される条件に応じてユーザから徴収した使用料を、所定の割合で上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者及び／又は上記キャラクタ提供者へ分配することを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

第 1 5 の発明は、キャラクタ提供者から提供された画像からキャラクタデータを作成するキャラクタデータ作成手段と、 上記キャラクタデータ作成手段で作成されたキャラクタデータ、及び当該キャラクタデータのキャラクタ表示／制御プログラムを保持するサーバ手段と、上記サーバ手段で保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを用いてキャラクタを生成するキャラクタ生成手段とを含む情報処理装置であって、上記キャラクタ生成手段は、上記サーバ手段で保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータをネットワーク経由でオンラインに利用してキャラクタを生成することを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

第 1 6 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記キャラクタ生成手段におけるユーザの上記キャラクタ表示／制御プログラムの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

第 1 7 の発明は、上記第 1 6 の発明において、上記計測手段により計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理手段を備え、上記対価管理手段は、上記使用量に応じた対価を上記ユーザから徴収し、上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者へ分配することを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

第 1 8 の発明は、上記第 1 5 の発明において、上記キャラクタ生成手段におけ

るユーザの上記キャラクタデータの使用量を計測する計測手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

第 1 9 の発明は、上記第 1 8 の発明において、上記計測手段により計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理手段を備え、上記対価管理手段は、上記使用量に応じた対価を上記ユーザから徴収し、上記キャラクタデータの原画像の提供者へ分配することを特徴とする。

【 0 0 2 7 】

第 2 0 の発明は、上記第 1 6 又は 1 8 の発明において、上記計測手段は、使用時間を上記使用量として計測することを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

第 2 1 の発明は、上記第 1 6 又は 1 8 の発明において、上記計測手段は、活動量を上記使用量として計測することを特徴とする。

【 0 0 2 9 】

第 2 2 の発明は、上記第 2 1 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 3 0 】

第 2 3 の発明は、上記第 2 1 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 3 1 】

第 2 4 の発明は、複数の機器がネットワークを介して互いに通信可能に接続されてなるネットワークシステムであって、上記複数の機器のうち少なくとも 1 つの機器は、請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能を有することを特徴とする。

【 0 0 3 2 】

第 2 5 の発明は、少なくとも、キャラクタデータ及び当該キャラクタデータの表示／制御プログラムを保持する第 1 の装置と、上記キャラクタデータ及び上記

表示／制御プログラムの提供を上記第 1 の装置へ要求する第 2 の装置とを含むキャラクター提供サービスシステムであって、上記第 1 の装置及び上記第 2 の装置は、請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能を有することを特徴とする。

## 【 0 0 3 3 】

第 2 6 の発明は、キャラクターデータ及び／又はキャラクターデータに基づいたキャラクターを表示して当該キャラクターの動作を制御するためのプログラムをユーザへ提供するためのキャラクター提供サービス方法であって、上記ユーザ側が、上記提供側から提供された上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムのリスト上から、任意のキャラクターデータ及びその利用形態、及び／又は上記プログラムの利用形態を選択し、当該選択に基づき、上記提供側に対して上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの提供を要求する要求ステップと、上記提供側が、上記ユーザ側からの要求に基づいて、上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの上記ユーザ側の利用形態に基づいた使用権を発行して上記ユーザ側へ配信する使用権発行配信ステップと、上記ユーザ側が、上記提供側から配信されてきた上記使用権により示される条件に基づいて、上記提供側から提供された上記キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成ステップとを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 3 4 】

第 2 7 の発明は、上記第 2 6 の発明において、上記提供側が、上記ユーザ側の上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理ステップと、上記提供側が、上記ユーザ側から上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済ステップとを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 3 5 】

第 2 8 の発明は、ユーザ側にて、キャラクターデータに基づいたキャラクターを表示して当該キャラクターを動作させることを実施するためのキャラクター提供サービス方法であって、上記ユーザ側が、上記キャラクターデータ及び上記キャラクターの動作を実施するためのプログラムの保持側へネットワーク経由でアクセスするこ

とで、上記キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成するキャラクター生成ステップと、上記保持側が、上記ユーザ側の上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用量を計測する計測ステップとを含むことを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 3 6 】

第 2 9 の発明は、上記第 2 8 の発明において、上記保持側が、上記計測ステップでの計測結果に基づいて、上記ユーザ側の上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの使用の対価を管理する対価管理ステップと、上記保持側が、上記ユーザ側から上記キャラクターデータ及び／又は上記プログラムの提供者への対価支払いを実行する決済ステップとを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 3 7 】

第 3 0 の発明は、外部提供された画像データからキャラクターデータを作成するキャラクターデータ作成ステップと、ユーザの要求に応じて、上記キャラクターデータのキャラクター表示／制御プログラムを配信するプログラム配信ステップと、ユーザの要求に応じて、上記キャラクターデータを配信するキャラクターデータ配信ステップと、上記キャラクター表示／制御プログラム及び／又は上記キャラクターデータの利用形態に応じた使用権を発行して配信する使用権発行配信ステップと、上記使用権発行配信ステップより配信される使用権の条件に従って、上記プログラム配信ステップ及び上記キャラクターデータ配信ステップにより配信されてきたキャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータを用いてキャラクターを生成するキャラクター生成ステップとを含むキャラクター提供サービス方法であることを特徴とする。

## 【 0 0 3 8 】

第 3 1 の発明は、上記第 3 0 の発明において、上記使用権の発行に際して、上記ユーザから上記キャラクター表示／制御プログラム及び／又は上記キャラクターデータの提供者へ対価支払いを実行する決済ステップを含むことを特徴とする。

## 【 0 0 3 9 】

第 3 2 の発明は、上記第 3 0 の発明において、上記使用権発行配信ステップは、上記使用権を、一定期間のみ使用を許可することを条件に発行するステップを

含むことを特徴とする。

【 0 0 4 0 】

第 3 3 の発明は、上記第 3 0 の発明において、上記使用権発行配信ステップは、上記使用権を、一定活動量のみ使用を許可することを条件に発行するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 1 】

第 3 4 の発明は、上記第 3 3 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 4 2 】

第 3 5 の発明は、上記第 3 3 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動作数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 4 3 】

第 3 6 の発明は、上記第 3 1 の発明において、上記決済ステップは、上記対価支払いに際し、上記使用権により示される条件に応じてユーザから徴収した使用料を、所定の割合で上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者及び／又は上記キャラクタ提供者へ分配することを特徴とする。

【 0 0 4 4 】

第 3 7 の発明は、キャラクタ提供者から提供された画像からキャラクタデータを作成するキャラクタデータ作成ステップと、上記キャラクタデータ作成ステップにより作成されたキャラクタデータ、及び当該キャラクタデータのキャラクタ表示／制御プログラムを保持するサーバステップと、上記サーバステップにより保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを用いてキャラクタを生成するキャラクタ生成ステップとを含むキャラクタ提供サービス方法であって、上記キャラクタ生成ステップは、上記サーバステップにより保持されたキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータをネットワーク経由でオンラインに利用してキャラクタを生成するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 5 】

第 3 8 の発明は、上記第 3 7 の発明において、上記キャラクタ生成ステップにおける上記オンラインでの上記キャラクタ表示／制御プログラムの使用量を計測する計測ステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 6 】

第 3 9 の発明は、上記第 3 8 の発明において、上記計測ステップにより計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理ステップを含み、上記対価管理ステップは、上記使用量に応じた対価をユーザから徴収し、上記キャラクタ表示／制御プログラムの提供者へ分配するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 7 】

第 4 0 の発明は、上記第 3 7 の発明において、上記キャラクタ生成ステップにおける上記オンラインでの上記キャラクタデータの使用量を計測する計測ステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 8 】

第 4 1 の発明は、上記第 4 0 の発明において、上記計測ステップにより計測された使用量に応じた対価の授受を管理する対価管理ステップを含み、上記対価管理ステップは、上記使用量に応じた対価をユーザから徴収し、上記キャラクタデータの原画像の提供者へ分配するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 4 9 】

第 4 2 の発明は、上記第 3 8 又は 4 0 の発明において、上記計測ステップは、使用時間を上記使用量として計測するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 5 0 】

第 4 3 の発明は、上記第 3 8 又は 4 0 の発明において、上記計測ステップは、活動量を上記使用量として計測するステップを含むことを特徴とする。

【 0 0 5 1 】

第 4 4 の発明は、上記第 4 3 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画表示コマ数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 5 2 】

第 4 5 の発明は、上記第 4 3 の発明において、上記活動量は、キャラクタ表示



／制御プログラムで実行されるキャラクタの動画数で規定されることを特徴とする。

【 0 0 5 3 】

第 4 6 の発明は、請求項 1 ～ 2 3 の何れかに記載の情報処理装置の機能、又は請求項 2 4 記載のネットワークシステムの機能、又は請求項 2 5 記載のキャラクタ提供サービスシステムの機能を実施するための処理プログラムを、コンピュータが読出可能に格納した記憶媒体であることを特徴とする。

【 0 0 5 4 】

第 4 7 の発明は、請求項 2 6 ～ 4 6 の何れかに記載のキャラクタ提供サービス方法の処理ステップを、コンピュータが読出可能に格納した記憶媒体であることを特徴とする。

【 0 0 5 5 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【 0 0 5 6 】

<第 1 の実施の形態>

本発明は、例えば、図 1 に示すようなネットワークシステム 1 0 0 に適用される。

本実施の形態におけるネットワーク 1 0 0 では、特に、次のような特徴を有する。

(1) ユーザが、コンピュータや T V ゲーム等の仮想空間上でキャラクタ（インタフェースエージェントやバーチャルキャラクタ等）とインタラクティブに会話するにあたって、種々のキャラクタを任意選択することが可能で、且つユーザのキャラクタの使用量に応じて、ユーザからキャラクタ提供者（キャラクタの制作者やキャラクタのモデル等）へ対価を支払う。これにより、キャラクタの利用が促進される。

(2) キャラクタを表示及び制御するためのソフトウェア（キャラクタ表示／制御プログラム）についても、ユーザの当該プログラムの使用量に応じて、ユーザからプログラム提供者へ対価を支払う。これにより、キャラクタの利用が促進さ

れる。

(3) ユーザとキャラクタ提供者との間、ユーザとプログラム提供者との間に、仲介工程を設ける。これにより、円滑な支払いが促進される。さらに、その運営に対して手数料としての対価の授受を伴う。これにより、キャラクタの利用が促進される。

以下、本実施の形態におけるネットワーク100の構成及び動作について具体的に説明する。

#### 【0057】

(ネットワーク100の全体構成)

ネットワーク100は、上記図1に示すように、サーバコンピュータ101と、ユーザ側のコンピュータ102とが、ネットワーク104を介して通信可能なように接続された構成としている。

また、サーバコンピュータ101には、キャラクタ作成用コンピュータ103が接続されている。

#### 【0058】

尚、上記図1では、説明の簡単のため、サーバコンピュータ101、ユーザ側コンピュータ102、及びキャラクタ作成用コンピュータ103をそれぞれ1台を図示したが、これに限られることはない。

#### 【0059】

サーバコンピュータ101は、プログラム提供者がプログラムやキャラクタデータを配信し(プログラム配信工程、キャラクタデータ配信工程)、また、それらの使用権の発行及び管理を行ない、さらに対価管理を行なう(対価管理工程)機能を有する。

#### 【0060】

キャラクタ作成用コンピュータ103は、キャラクタ提供者の画像データからキャラクタデータを作成する(キャラクタデータ作成工程)機能を有する。

#### 【0061】

ユーザ側コンピュータ(キャラクタ表示/制御プログラム実行コンピュータ)102は、ユーザからの操作指示に従って、サーバコンピュータ101からプロ

グラム及びキャラクタデータを受信し、当該プログラムの起動により当該キャラクタデータからキャラクタを生成し、当該キャラクタの表示及びその制御を行う（キャラクタ生成工程）機能を有する。

【 0 0 6 2 】

ネットワーク 1 0 4 は、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 との間のデータ通信を行なうためのインターネット等からなる。

【 0 0 6 3 】

（サーバコンピュータ 1 0 1 の内部構成）

図 2 は、サーバコンピュータ 1 0 1 が実現するサーバ機能をブロック図で示したものである。

サーバコンピュータ 1 0 1 は、上記図 2 に示すように、通信部 2 0 1、カタログ送信部 2 0 2、プログラム送信部 2 0 3、キャラクタ表示／制御プログラム格納部 2 0 4、キャラクタデータ送信部 2 0 5、キャラクタデータ格納部 2 0 6、使用権発行部 2 0 7、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8、対価管理部 2 0 9、対価授受記録格納部 2 1 0、及び決済処理部 2 1 1 を含んでいる。

【 0 0 6 4 】

通信部 2 0 1 は、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 の間で行われるデータ通信を実現する。

カタログ送信部 2 0 2 は、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザに対して、サーバコンピュータ 1 0 1 が提供可能なプログラムやキャラクタデータのリストを提示することを実現する。

【 0 0 6 5 】

プログラム送信部 2 0 3 は、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザに対して、キャラクタの表示及びその制御のためのプログラム（キャラクタ表示／制御プログラム）を提供することを実現する。

キャラクタ表示／制御プログラム格納部 2 0 4 には、プログラム送信部 2 0 3 にて処理対象となるプログラム（キャラクタ表示／制御プログラム）が格納される。

【 0 0 6 6 】

キャラクタデータ送信部205は、ユーザ側コンピュータ102のユーザに対して、キャラクタデータを提供することを実現する。

キャラクタデータ格納部206には、キャラクタデータ送信部205にて処理対象となるデータ（キャラクタデータ）が格納される。

【0067】

使用権発行部207は、ユーザ側コンピュータ102のユーザに対して、キャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータの使用権を発行することを実現する。

【0068】

ロイヤリティデータ格納部208には、ユーザ側コンピュータ102のユーザへ提供可能なキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータの使用量に応じた対価情報が格納される。

【0069】

対価管理部209は、使用権発行部207での使用権発行に伴い発生する対価の授受（ユーザからプログラム提供者やキャラクタ提供者への対価支払い）を管理する。

対価授受記録格納部210には、対価管理部209での管理情報が格納される。

決済処理部211は、上記対価の決済を行なう。

【0070】

（キャラクタデータ作成用コンピュータ103の内部構成）

図3は、キャラクタデータ作成用コンピュータ103が実現するサーバ機能をブロック図で示したものである。

キャラクタデータ作成用コンピュータ103は、上記図3に示すように、画像取込処理部301、画像加工処理部302、及びキャラクタデータ作成部303を含んでいる。

【0071】

画像取込処理部301は、キャラクタ提供者が作成した画像、或はキャラクタ提供者自身の撮影画像のデータを入力データとして、当該入力データを、キャラ

クタの3次元モデルのデータへ変換する。

【0072】

画像加工処理部302は、画像取込処理部301にて得られたキャラクタの3次元モデルデータに対して、キャラクタの画風（デフォルメ調や劇画調等）やサイズ、色（キャラクタの質感等も含む）等の画像変換処理等を含む画像処理を行う。

【0073】

キャラクタデータ作成部303は、画像加工処理部302で処理されたキャラクタの3次元モデルデータから、キャラクタの画像や動きデータを含むキャラクタデータを作成する。

【0074】

（ユーザ側コンピュータ102の内部構成）

図4は、ユーザ側コンピュータ102が実現するサーバ機能をブロック図で示したものである。

ユーザ側コンピュータ102は、上記図4に示すように、通信部401、ブラウザ部407、ユーザ要求送信部402、データ受信部403、プログラム格納部404、キャラクタデータ格納部405、及びキャラクタ生成処理部406を含んでいる。

【0075】

通信部401は、ユーザ側コンピュータ102とサーバコンピュータ101間で行われるデータ通信を実現する。

ブラウザ部407は、サーバコンピュータ102から送信された情報を表示する。

【0076】

ユーザ要求送信部402は、サーバコンピュータ101に対して、ユーザの要求を送信する。

データ受信部403は、上記ユーザ要求等に対して送られてきたデータを受信する。

【0077】

プログラム格納部 4 0 4 には、キャラクタ表示／制御プログラム等が格納される。

キャラクタデータ格納部 4 0 5 には、キャラクタデータが格納される。

キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、プログラム格納部 4 0 4 に格納されたプログラム、及びキャラクタデータ格納部 4 0 5 に格納されたキャラクタデータを使用して、キャラクタを生成する。

#### 【 0 0 7 8 】

(キャラクタ作成用コンピュータ 1 0 3 の動作)

図 5 は、キャラクタ作成用コンピュータ 1 0 3 の動作を示したものである。

#### 【 0 0 7 9 】

先ず、画像取込処理部 3 0 1 は、キャラクタ提供者が作成したイラスト画像や CG 画像、或はキャラクタ提供者自身の撮影画像のデータを複数枚取込む（ステップ S 5 0 1）。

次に、画像取込処理部 3 0 1 は、ステップ S 5 0 1 にて取り込んだ複数の画像データを正規化し（ステップ S 5 0 2）、当該正規化後の複数の画像データから、キャラクタの 3 次元モデルデータを作成する（ステップ S 5 0 3）。

#### 【 0 0 8 0 】

次に、画像加工処理部 3 0 2 は、画像取込処理部 3 0 1 にて得られたキャラクタの 3 次元モデルデータに対して、キャラクタの画風（デフォルト調や劇画調等）やサイズ、色（キャラクタの質感等も含む）等の画像変換処理等を施す（ステップ S 5 0 4）。

次に、画像加工処理部 3 0 2 は、ステップ S 5 0 4 での処理後のキャラクタの 3 次元モデルデータに対して、画像のみのキャラクタへ動きを付加する処理を施す。例えば、動作名とその動作に用いる各コマの画像をリンクさせる処理を行う（ステップ S 5 0 5）。

#### 【 0 0 8 1 】

そして、キャラクタデータ作成部 3 0 3 は、画像加工処理部 3 0 2 での処理後のキャラクタの 3 次元モデルデータを圧縮して、キャラクタデータ化を行う（ステップ S 5 0 6）。

【0082】

上述のようなステップS501～S506により得られたキャラクターデータは、サーバコンピュータ101のキャラクターデータ格納部206へ格納される。

【0083】

尚、複数の画風の異なった同一のキャラクターデータを作成する場合には、ステップS504からの処理を繰り返し実行すればよい。

【0084】

(サーバコンピュータ101とユーザ側コンピュータ102とのデータ通信)

図6は、本実施の形態の特徴である、キャラクター表示/制御プログラム及びキャラクターデータの使用形態に応じた提供と、それに伴う対価の授受を実現するために実行される、サーバコンピュータ101とユーザ側コンピュータ102との間のデータ通信、及びサーバコンピュータ101とユーザ側コンピュータ102での主要な処理工程を説明するための図である。

【0085】

先ず、ユーザ側コンピュータ102のユーザは、ユーザ側コンピュータ102上の操作により、サーバコンピュータ101に対して、キャラクター配信サービスとして提供可能なキャラクター表示/制御プログラム及びキャラクターデータのカタログ送信を要求する(ステップS601)。

尚、当該要求の送信には、例えば、ネットワーク104がインターネットの場合、HTML形式のデータが利用可能である。

【0086】

次に、ユーザ側コンピュータ102からカタログ送信要求を受け取ったサーバコンピュータ101は、ロイヤリティデータ格納部208に格納されている表示/制御プログラム及びキャラクターデータの利用形態(期間を限定しての利用や、活動量を限定しての利用等の形態)に応じた選択肢を、ユーザ側コンピュータ102を介してユーザへ提示する(ステップS602)。

このとき、サーバコンピュータ101は、ロイヤリティデータ格納部208に保持されている各利用形態別の価格についても提示する。

【0087】

図 7 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、プログラムに対するロイヤリティデータの一例を示したものである。

上記図 7 において、“使用料”とは、ユーザが実際に支払う金額であり、“プログラムロイヤリティー”とは、使用料の中からプログラム提供者へ支払う金額である。

#### 【 0 0 8 8 】

尚、“使用料”から“プログラムロイヤリティー”を差し引いた残りは、手数料として配信サービス運用者へ仲介手数料として支払われる。

また、プログラム提供者への支払額については、絶対額ではなく割合で決めおくことも可能であり、この場合、割合の情報のみを、“プログラムロイヤリティー”の情報としてロイヤリティデータ格納部 2 0 8 へ格納しておけばよい。

#### 【 0 0 8 9 】

図 8 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、キャラクターデータに対するロイヤリティデータの一例を示したものである。

上記図 8 において、“使用料”とは、ユーザが実際に支払う金額であり、“キャラクターロイヤリティー”とは、使用料の中からキャラクタ提供者へ支払う金額である。

#### 【 0 0 9 0 】

尚、“使用料”から“プログラムロイヤリティー”を差し引いた残りは、手数料として配信サービス運用者へ仲介手数料として支払われる。

また、キャラクター提供者への支払額については、絶対額ではなく割合で決めおくことも可能であり、この場合、割合の情報のみを、“プログラムロイヤリティー”の情報としてロイヤリティデータ格納部 2 0 8 へ格納しておけばよい。

#### 【 0 0 9 1 】

図 9 は、サーバコンピュータ 1 0 1 が、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 を介してユーザへ提示する情報（カタログ提示情報）の一例を示したものである。

当該カタログ提示情報については、例えば、ネットワーク 1 0 4 がインターネットの場合、HTML 形式等に従ったフォーマットで送信することができる。また、キャラクターデータについてのカタログ情報に関しては、例えば、サンプル画



像等を添付することも可能であり、この場合、ユーザのキャラクタの選択が容易になる。

【0092】

したがって、ユーザ側コンピュータ102のユーザは、ブラウザ部407（WWブラウザ等）により、上記図9のカタログ提示情報を参照し、所望する利用形態を選択し、再びユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ101に対し、必要な表示／制御プログラムやキャラクタの要求を送信する（ステップS603）。

この時、ユーザは、決済に必要な情報についても、ユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ101へ送信する。

【0093】

尚、上記決済に必要な情報について、ユーザの個人情報等は、既存の暗号化技術を用いて暗号化して送信するようにしてもよい。これにより、安全に情報送信することができる。

【0094】

ユーザ側コンピュータ102からの要求を受け取ったサーバコンピュータ101は、当該要求に従って、対価管理部209により、ユーザの決済に必要な情報、及びユーザが必要とする表示／制御プログラムやキャラクタデータの利用形態の情報を、対価授受記録格納部210へ格納する。

そして、サーバコンピュータ101は、対価授受記録格納部210への格納情報に基づいて、決済処理部211により電子決済を行なう。

【0095】

このとき、サーバコンピュータ101は、ユーザ側コンピュータ102のユーザから、ユーザ側コンピュータ102を介して、ロイヤリティデータ格納部208へ格納されている利用条件（ユーザが選択した利用形態に対応する利用条件）に基づいた対価を受け取り、その中の所定の金額を、プログラム提供者或はキャラクタ提供者へロイヤリティとして対価支払いを行なう。

【0096】

以上の決済処理が正常に終了すると、サーバコンピュータ101は、ユーザが

ら要求されたキャラクタ表示／制御プログラム或はキャラクタデータを、キャラクタ表示／制御プログラム格納部 2 0 4 或はキャラクタデータ格納部 2 0 6 から取り出し、プログラム送信部 2 0 3 或はキャラクタデータ送信部 2 0 5 により、ユーザ側コンピュータコンピュータ 1 0 2 に対して送信する（ステップ S 6 0 4）。

【0 0 9 7】

また、サーバコンピュータ 1 0 1 は、使用権発行部 2 0 7 により利用形態に応じた使用権を発行し、当該使用権をユーザ側コンピュータ 1 0 2 に対して送信する（ステップ S 6 0 5）。

【0 0 9 8】

尚、上記使用権に関しては、例えば、暗号化したうえで電子メール等によって送信するようにしてもよい。

【0 0 9 9】

ユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、サーバコンピュータ 1 0 1 から送信されてきたキャラクタ表示／制御プログラム或はキャラクタデータを、プログラム格納部 4 0 4 或はキャラクターデータ格納部 4 0 5 へ格納する。

【0 1 0 0】

尚、サーバコンピュータ 1 0 1 からユーザ側コンピュータ 1 0 2 に対して送信されるキャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータは、暗号化されたパスワード等の使用権を設定することではじめて使用可能となる。

また、各利用形態は、使用権の種類で区別され、使用権の種類に応じた動作を行なうものである。

また、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 において、サーバコンピュータ 1 0 1 から送信されてきた使用権を、同じくサーバコンピュータ 1 0 1 から送信されてきたキャラクタ表示／制御プログラム或はキャラクタデータへ設定することで、キャラクタ表示／制御プログラムを動作させることが可能となる。

また、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザが、複数のキャラクタデータを必要とする場合、上述の手順と同様の手順で、別のキャラクタデータとその使用権を獲得すればよい。

【0101】

(ユーザ側コンピュータ102の動作)

上記図6に示した工程により、ユーザ側コンピュータ102では、キャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータが受信され、さらに、それぞれの使用権を受信する。

これにより、ユーザ側コンピュータ102では、使用権で設定された条件(使用期間或は活動量等)に達するまで、キャラクター表示／制御プログラムが動作可能となる。

図10は、ユーザ側コンピュータ102において、使用権で設定された条件に従って動作するキャラクター生成処理部406の当該動作を示したものである。

【0102】

先ず、キャラクター表示／制御プログラムが起動されると、キャラクター生成処理部406は、使用権が本プログラムに設定されているか否かを判別する(ステップS1001)。

ここでの使用権とは、サーバコンピュータ101において、ユーザ側コンピュータ102へ提供した本プログラムに対して発行された使用権、すなわちユーザ側コンピュータ102がプログラム提供者より購入したものである。

【0103】

ステップS1001の判別の結果、使用権が設定されていない場合、キャラクター生成処理部406は、ユーザが使用権を所有しているか否かを判別する(ステップS1002)。

この判別の結果、ユーザが使用権を所有していない場合、本プログラムは終了する。

【0104】

ステップS1002の判別の結果、ユーザが使用権を所有している場合、キャラクター生成処理部406は、当該使用権を本プログラムに設定し(ステップS1003)、再びステップS1001へと戻り、以降の処理ステップを繰り返し実行する。

【0105】

ステップ S 1 0 0 1 の判別の結果、本プログラムに使用権が設定されている場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、当該使用権により示される利用条件が有効か否かを判別する（ステップ S 1 0 0 4）。

例えば、期間限定 1 週間の利用形態で本プログラムを獲得した場合の使用権の場合、本プログラムの使用開始からの期間が 1 週間以内であるか否かを判別する。

#### 【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 0 0 4 の判別の結果、使用権の利用条件が無効である場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、本プログラムの使用権の抹消処理を行ない（ステップ S 1 0 0 5）、必要に応じて、ステップ S 1 0 0 1 へ戻り、再度使用権の設定等の処理を実行する。

#### 【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 0 0 4 の判別の結果、使用権の利用条件が無効でない場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、キャラクタデータへ使用権が設定されているか否かを判別する（ステップ S 1 0 0 6）。

#### 【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 0 0 6 の判別の結果、使用権が設定されていない場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、ユーザが使用権を所有しているか否かを判別する（ステップ S 1 0 0 7）。

この判別の結果、ユーザが使用権を所有していない場合、本プログラムは終了する。

#### 【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 0 0 7 の判別の結果、ユーザが使用権を所有している場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、当該使用権をキャラクタデータへ設定し（ステップ S 1 0 0 8）、再びステップ S 1 0 0 1 へと戻り、以降の処理ステップを繰り返して実行する。

#### 【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 0 0 6 の判別の結果、キャラクタデータに使用権が設定されている場合、キャラクタ生成処理部 4 0 6 は、当該使用権の利用条件が有効か否かを

判別する（ステップS1009）。

例えば、期間限定1週間の利用形態でキャラクターデータを獲得した場合の使用権の場合、キャラクターデータの使用開始からの期間が1週間以内であるか否かを判別する。

【0111】

ステップS1009の判別の結果、使用権の利用条件が無効である場合、キャラクター生成処理部406は、キャラクターデータの使用権の抹消処理を行ない（ステップS1010）、必要に応じて、ステップS1001へ戻り、再度使用権の設定等の処理を実行する。

【0112】

ステップS1009の判別の結果、使用権の利用条件が有効である場合、キャラクター生成処理部406は、キャラクター生成処理を開始し、キャラクターデータに基づいたキャラクターを生成する（ステップS1011）。

【0113】

尚、キャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータにおいて、使用権により示される利用条件（使用量）を超えた場合（設定された期間や活動量を超えた場合）、再度、上記図6に示した工程により、必要なキャラクター表示／制御プログラム或はキャラクターデータの配信を受け、その使用権を獲得することで、再びキャラクター表示／制御プログラムを動作させることが可能となる。

【0114】

上述のように、本実施の形態によれば、ユーザは、利用形態に応じて、必要な期間或は必要な活動分だけといった使用量に応じたコスト負担で、所望するキャラクターを利用することができる。

また、プログラム提供者は、プログラムやキャラクターデータの使用量に応じた使用料を徴収でき、さらに、キャラクター提供者は、自らの作品或は自らの撮影画像から得られたキャラクターの使用量に応じた対価を得ることができる。

したがって、キャラクターの利用を促進することができる。

【0115】

<第2の実施の形態>

第 1 の実施の形態では、キャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 内に取込んで動作させるように構成した。

しかしながら、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 とサーバコンピュータ 1 0 1 が、常時ネットワーク 1 0 4 に接続された状態であれば、キャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 上にローカルに存在する必要はなく、ユーザが必要なときに、サーバコンピュータ 1 0 1 上のデータを直接アクセスすればよい。

この場合には、キャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータの使用量の計測を、サーバコンピュータ 1 0 1 側で直接行なえるので、第 1 の実施の形態のように、ユーザから前払いで使用量を徴収するのではなく、実際にユーザがサーバコンピュータ 1 0 1 側のキャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータを使用した量を対価として徴収し、プログラム提供者やキャラクタ提供者へ分配することが可能となる。

#### 【 0 1 1 6 】

そこで、本実施の形態では、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザが必要なときに、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 を介して、サーバコンピュータ 1 0 1 上のキャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータを直接アクセスできる構成とする。

#### 【 0 1 1 7 】

本実施の形態でのサーバコンピュータ 1 0 1 の構成は、例えば、図 1 1 に示す構成となる。

上記図 1 1 に示すように、本実施の形態でのサーバコンピュータ 1 0 1 は、上記図 2 に示した構成に対して、プログラム送信部 2 0 3 の代わりにプログラム使用量計測部 1 1 0 3 を設け、キャラクタデータ送信部 2 0 5 の代わりにキャラクタデータ使用量計測部 1 1 0 5 を設け、プログラム使用量計測部 1 1 0 3 と対価管理部 2 0 9 の間、且つキャラクタデータ使用量計測部 1 1 0 5 と対価管理部 2 0 9 の間に使用量格納部 1 1 1 2 を設け、さらに使用権発行部 2 0 7 を削除した構成としている。

#### 【 0 1 1 8 】

また、本実施の形態でのユーザ側コンピュータ 1 0 2 の構成は、例えば、図 1 2 に示す構成となる。

上記図 1 2 に示すように、本実施の形態でのユーザ側コンピュータ 1 0 2 は、上記図 4 に示した構成に対して、サーバコンピュータ 1 0 1 側のプログラムやキャラクターデータを直接アクセスする構成により、キャラクター表示／制御プログラム格納部 4 0 4 及びキャラクターデータ格納部 4 0 5 を削除し、データ受信部 4 0 3 の代わりにデータアクセス部 1 2 0 3 を設けた構成としている。

#### 【 0 1 1 9 】

図 1 3 は、本実施の形態における、サーバコンピュータ 1 0 1 とユーザ側コンピュータ 1 0 2 とのデータ通信での主要な処理工程を示したものである。

#### 【 0 1 2 0 】

先ず、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 のユーザは、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 上の操作により、サーバコンピュータ 1 0 1 に対して、キャラクター配信サービスとして提供可能なプログラム及びキャラクターデータのカタログ送信を要求する（ステップ S 1 3 0 1）。

尚、当該要求の送信には、例えば、ネットワーク 1 0 4 がインターネットの場合、HTML形式のデータが利用可能である。

#### 【 0 1 2 1 】

次に、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 からカタログ送信要求を受け取ったサーバコンピュータ 1 0 1 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されているプログラム及びキャラクターデータの利用形態（期間を限定しての利用や、活動量を限定しての利用等の形態）に応じた選択肢を、ユーザ側コンピュータ 1 0 2 を介してユーザへ提示する（ステップ S 1 3 0 2）。

このとき、サーバコンピュータ 1 0 1 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に保持されている各利用形態別の価格についても提示する。

#### 【 0 1 2 2 】

図 1 4 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、プログラムに対するロイヤリティデータの一例を示したものであり、図 1 5 は、ロイヤリティデータ格納部 2 0 8 に格納されている、キャラクターデータに対するロイヤリティ

データの一例を示したものである。

本実施の形態では、サーバコンピュータ101側で使用量の計測が可能であるため、上記図14及び図15に示すように、使用量の最小単位に対する使用料が定められている。

#### 【0123】

ユーザ側コンピュータ102のユーザは、ブラウザ部407（WWWブラウザ等）により、上記図14及び図15に基づいたカタログ提示情報を参照し、所望する利用形態を選択し、再びユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ101に対して、当該選択情報を送信する（ステップS1303）。

この時、ユーザは、決済に必要な情報についても、ユーザ側コンピュータ102を介してサーバコンピュータ102へ送信する。

#### 【0124】

ユーザ側コンピュータ102からの情報を受け取ったサーバコンピュータ101は、当該情報に従って、対価管理部209により、ユーザの決済に必要な情報、及びユーザが必要とするプログラムやキャラクタデータの利用形態の情報を、対価授受記録格納部210へ格納する。

#### 【0125】

以上の処理が終了した段階で、ユーザ側コンピュータ102のユーザは、ユーザ側コンピュータ102により、サーバコンピュータ101上のプログラムやキャラクタデータを用いたキャラクタの生成が可能となる。

#### 【0126】

このときのユーザのプログラムやキャラクタデータの使用量は、プログラム使用量計測部1103及びキャラクタデータ使用量計測部1105にて逐次計測され、その使用量は、ユーザ毎に使用量格納部1112へ格納される。

対価管理部209は、使用量格納部1112に格納された使用量の情報、及びロイヤリティデータ格納部208に格納された情報を用いて、ユーザ毎の対価を計算し、その結果を対価授受記録格納部210へ格納する。

決済処理部211は、対価授受記録格納部210の格納情報に基づき、電子決済を行なう。



【 0 1 2 7 】

<第 3 の実施の形態>

本発明は、第 1 及び第 2 の実施の形態に限らず、例えば、次のような実施の形態 (1) ～ (11) にも適用可能である。

【 0 1 2 8 】

(1) 第 1 及び第 2 の実施の形態では、キャラクタ表示／制御プログラムとキャラクタデータともに、その使用量に応じた対価を設定しているが、例えば、プログラムについてはシステムとして売り切りの形態で提供することも可能である。この場合、キャラクタデータの使用の対価のみ使用量に応じた設定となる。

【 0 1 2 9 】

(2) 第 1 及び第 2 の実施の形態では、キャラクタ表示／制御プログラムとキャラクタデータともに、ネットワーク 104 (インターネット等) で配信するように構成したが、この配信方法については、ネットワーク 104 (インターネット等) での配信方法に限定されるものではない。

例えば、キャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータを CD-ROM 等の記録媒体の形態でユーザに配布することも可能である。この場合、使用権のみネットワーク 104 (インターネット等) で配信することで、第 1 及び第 2 の実施の形態による効果と同等の効果が得られる。

【 0 1 3 0 】

(3) 第 1 及び第 2 の実施の形態では、活動量を限定した場合の条件として、動画表示コマ数を条件としているが、活動量を限定する条件としては、動画表示コマ数に限定されるものではない。例えば、キャラクタの動作数や、入力文字列のバイト数、或は入力文数等の単位を用いることが可能である。

【 0 1 3 1 】

(4) 第 1 及び第 2 の実施の形態では、ロイヤリティデータ格納部 208 で保持されるデータとして、上記図 7、上記図 8、上記図 14、及び上記図 15 で示したようなデータを用いたが、論理的意味付けが同じである限り、いかなる形式のデータでも適用可能である。

【 0 1 3 2 】

(5) 第1及び第2の実施の形態では、ネットワーク104（インターネット等）を利用してデータ通信を行なうように構成したが、データ通信のための手段としては、これに限定されるものではなく、任意の通信手段を利用してもよい。例えば、専用線を利用することも可能である。

【0133】

(6) 第1及び第2の実施の形態では、コンピュータやCPU、或はMPUを用いて、第1及び第2の実施の形態での機能を実現するソフトウェアプログラムを動作させる構成としたが、その機能の全部または一部を実現する論理回路により達成されることは言うまでもない。

【0134】

図16は、第1及び第2の実施の形態での機能を実現するソフトウェアプログラムを動作させる構成の一例を示したものである。

例えば、サーバコンピュータ101及びユーザ側コンピュータ102は、上記図16に示すコンピュータ1600の機能により、第1及び第2の実施の形態での機能を実現する。

【0135】

コンピュータ1600は、上記図16に示すように、CPU1601と、ROM1602と、RAM1603と、キーボード（KB）1609のキーボードコントローラ（KBC）1605と、表示部としてのCRTディスプレイ（CRT）1610のCRTコントローラ（CRTC）1606と、ハードディスク（HD）1611及びフロッピーディスク（FD）1612のディスクコントローラ（DKC）1607と、ネットワークインターフェースカード（NIC）1608とが、システムバス1604を介して互いに通信可能に接続された構成としている。

そして、システムバス1604が、上記図1に示したネットワーク104と接続される。

【0136】

CPU1601は、ROM1602或いはHD1611に記憶されたソフトウェア、或いはFD1612より供給されるソフトウェアを実行することで、シス

テムバス 1 6 0 4 に接続された各構成部を総括的に制御する。

すなわち、CPU 1 6 0 1 は、第 1 及び第 2 の実施の形態にて説明したような処理シーケンスに従った処理プログラムを、ROM 1 6 0 2、或いは HD 1 6 1 1、或いは FD 1 6 1 2 から読み出して実行することで、第 1 及び第 2 の実施の形態での動作を実現するための制御を行う。

【 0 1 3 7 】

RAM 1 6 0 3 は、CPU 1 6 0 1 の主メモリ或いはワークエリア等として機能する。

KBC 1 6 0 5 は、KB 1 6 0 9 や図示していないポインティングデバイス等からの指示入力を制御する。

CRTC 1 6 0 6 は、CRT 1 6 1 0 の表示を制御する。

DKC 1 6 0 7 は、ブートプログラム、種々のアプリケーション、編集ファイル、ユーザファイル、ネットワーク管理プログラム、及び第 1 及び第 2 の実施の形態における上記処理プログラム等を記憶する HD 1 6 1 1 及び FD 1 6 1 2 とのアクセスを制御する。

NIC 1 6 0 8 は、ネットワーク 1 0 4 上のサーバコンピュータ 1 0 1、或いはユーザ側コンピュータ 1 0 2 等と、双方向にデータをやりとりする。

【 0 1 3 8 】

(7) 本発明は、複数の機器から構成されるシステムにも適用可能であり、1 つの機器からなる装置にも適用可能である。

【 0 1 3 9 】

(8) 本発明の目的は、第 1 及び第 2 の実施の形態のホスト及び端末の機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを記憶した記憶媒体を、システム或いは装置に供給し、そのシステム或いは装置のコンピュータ（又は CPU や MPU）が記憶媒体に格納されたプログラムコードを読みだして実行することによっても、達成されることは言うまでもない。

この場合、記憶媒体から読み出されたプログラムコード自体が各実施の形態の機能を実現することとなり、そのプログラムコードを記憶した記憶媒体は本発明を構成することとなる。

【0140】

(9) 上記プログラムコードを供給するための記憶媒体としては、ROM、フロッピーディスク、ハードディスク、光ディスク、光磁気ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ、不揮発性のメモリカード等を用いることができる。

【0141】

(10) コンピュータが読みだした上記プログラムコードを実行することにより、第1及び第2の実施の形態の機能が実現されるだけでなく、そのプログラムコードの指示に基づき、コンピュータ上で稼動しているOS等が実際の処理の一部又は全部を行い、その処理によって第1及び第2の実施の形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。

【0142】

(11) 記憶媒体から読み出された上記プログラムコードが、コンピュータに挿入された拡張機能ボードやコンピュータに接続された機能拡張ユニットに備わるメモリに書き込まれた後、そのプログラムコードの指示に基づき、その機能拡張ボードや機能拡張ユニットに備わるCPUなどが実際の処理の一部又は全部を行い、その処理によって第1及び第2の実施の形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。

【0143】

【発明の効果】

以上説明したように本発明では、キャラクターデータ（インタフェースエージェントやバーチャルキャラクター等のデータ）及びキャラクターデータに基づいたキャラクターを表示して当該キャラクターの動作を制御するためのプログラム（キャラクター表示／制御プログラム）の提供側が、ユーザから指定されたキャラクターデータやキャラクター表示／制御プログラムの利用形態に基づいた使用権を発行するように構成した。また、ユーザ側では、当該使用権により示される条件（一定期間のみ使用を許可する条件や、一定活動量のみ使用を許可する条件等）に従って、上記提供側から提供されたキャラクター表示／制御プログラム及びキャラクターデータを用いて、キャラクターの作成を行うように構成した。

これにより、ユーザは、上記提供側で保持されている種々のキャラクターを任意

選択して使用することが可能となる。

【0144】

また、上記提供側において、ユーザのキャラクタデータやキャラクタ表示／制御プログラムの使用の対価を管理し、ユーザからキャラクタデータやキャラクタ表示／制御プログラムの提供者への対価支払いを実行するように構成した。

これにより、ユーザは、キャラクタデータやキャラクタ表示／制御プログラムの利用形態に応じて、必要な期間や必要な活動分だけといった使用量に応じたコスト負担で、所望するキャラクタを使用できる。また、上記提供側は、キャラクタ表示／制御プログラムやキャラクタデータの使用量に応じた使用料をユーザから徴収できる。さらに、キャラクタデータの提供者は、自ら作成した画像或は自らの画像から作られたキャラクタデータの使用量に応じた対価を得ることができる。

【0145】

したがって、本発明によれば、ユーザが容易に且つ確実に所望するキャラクタを使用することができ、キャラクタ提供者が安心して様々なキャラクタのデータを提供することができるため、キャラクタの利用を促進するという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

第1の実施の形態において、本発明を適用したネットワークシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】

上記ネットワークシステムのサーバコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】

上記ネットワークシステムのキャラクタ作成用コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図4】

上記ネットワークシステムのユーザ側コンピュータの構成を示すブロック図で

ある。

【図 5】

上記キャラクタ作成用コンピュータの動作を説明するためのフローチャートである。

【図 6】

上記サーバコンピュータと上記ユーザ側コンピュータの間のデータ通信及び動作を説明するための図である。

【図 7】

上記サーバコンピュータにて保持されている、キャラクタ表示／制御プログラムに関わるロイヤリティーデータを説明するための図である。

【図 8】

上記サーバコンピュータにて保持されている、キャラクタデータに関わるロイヤリティーデータを説明するための図である。

【図 9】

上記サーバコンピュータが上記ユーザ側コンピュータのユーザに対して提示するカタログ情報の一例を説明するための図である。

【図 1 0】

上記ユーザ側コンピュータの動作を説明するためのフローチャートである。

【図 1 1】

第 2 の実施の形態において、上記サーバコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 1 2】

第 2 の実施の形態において、上記ユーザ側コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 1 3】

第 2 の実施の形態において、上記サーバコンピュータと上記ユーザ側コンピュータの間のデータ通信及び動作を説明するための図である。

【図 1 4】

第 2 の実施の形態において、上記サーバコンピュータにて保持されている、キ

キャラクタ表示／制御プログラムに関わるロイヤリティーデータを説明するための図である。

【図 1 5】

第 2 の実施の形態において、上記サーバコンピュータにて保持されている、キャラクタデータに関わるロイヤリティーデータを説明するための図である。

【図 1 6】

上記サーバコンピュータと上記ユーザ側コンピュータが備えるコンピュータ機能の一例を説明するための図である。

【符号の説明】

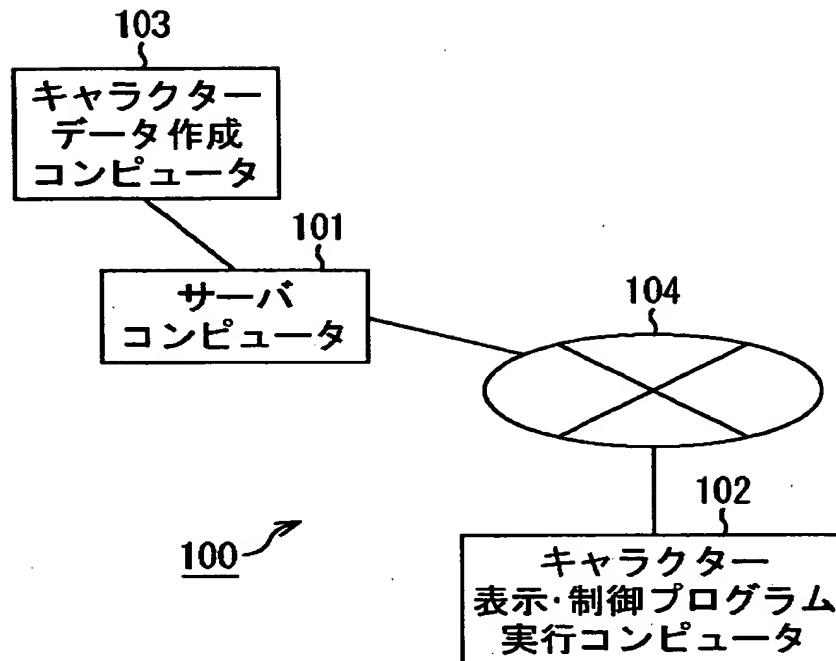
- 1 0 0 ネットワークシステム
- 1 0 1 サーバコンピュータ
- 1 0 2 ユーザ側コンピュータ（キャラクタ表示／制御プログラム実行コンピュータ）
- 1 0 3 キャラクタ作成用コンピュータ
- 2 0 1 通信部
- 2 0 2 カタログ送信部
- 2 0 3 プログラム送信部
- 2 0 4 キャラクタ表示／制御プログラム格納部
- 2 0 5 キャラクタデータ送信部
- 2 0 6 キャラクタデータ格納部
- 2 0 7 使用権発行部
- 2 0 8 ロイヤリティーデータ格納部
- 2 0 9 対価管理部
- 2 1 0 対価授受記録格納部
- 2 1 1 決済処理部
- 3 0 1 画像取込処理部
- 3 0 2 画像加工処理部
- 3 0 3 キャラクタデータ作成部
- 4 0 1 通信部

- 4 0 2 ユーザ要求送信部
- 4 0 3 データ受信部
- 4 0 4 プログラム格納部
- 4 0 5 キャラクタデータ格納部
- 4 0 6 キャラクタ生成処理部
- 4 0 7 ブラウザ部

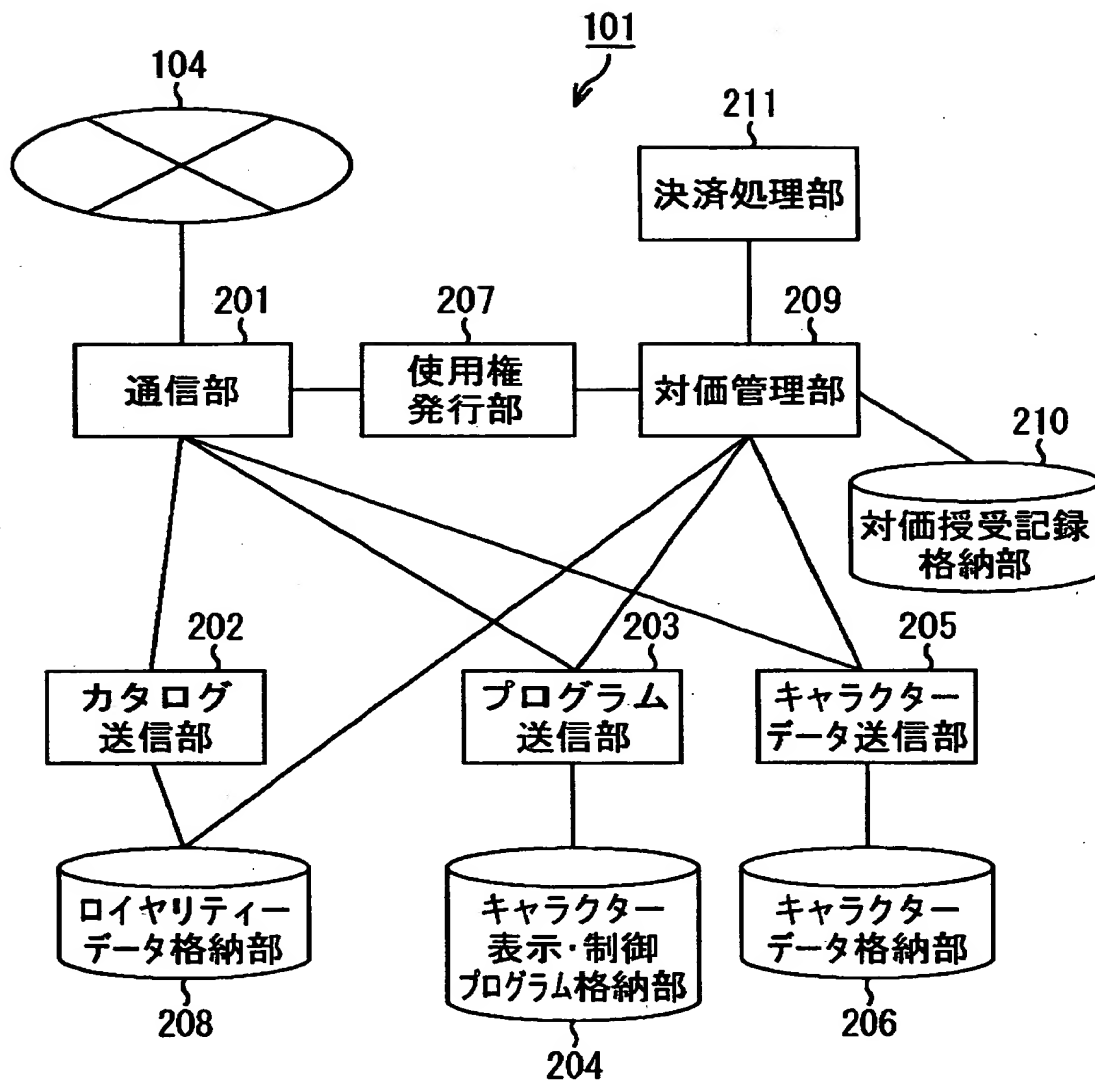


【書類名】 図面

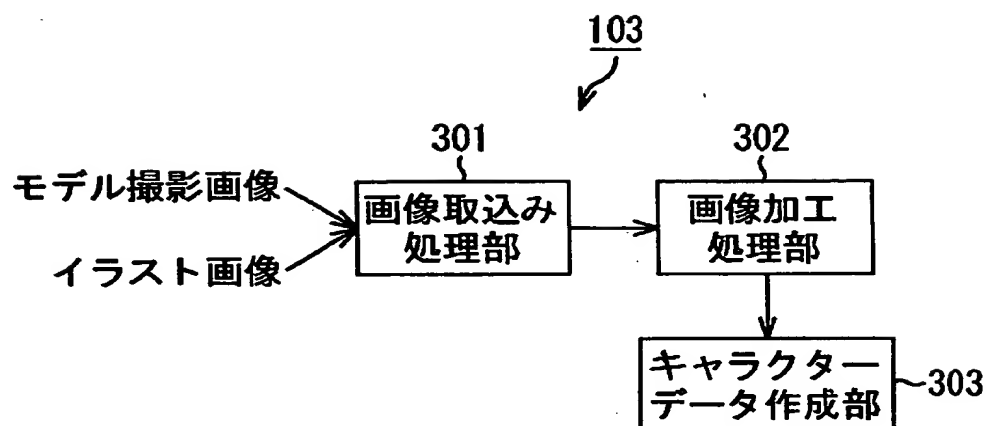
【図 1】



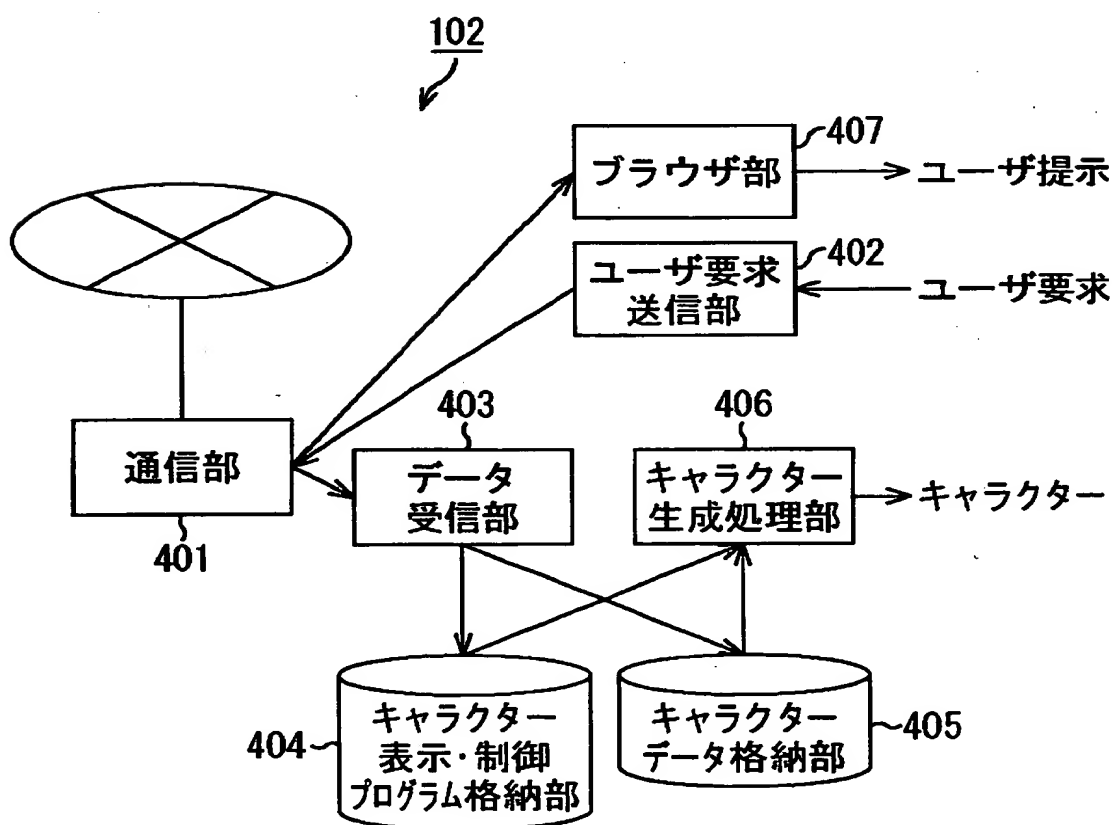
【図 2】



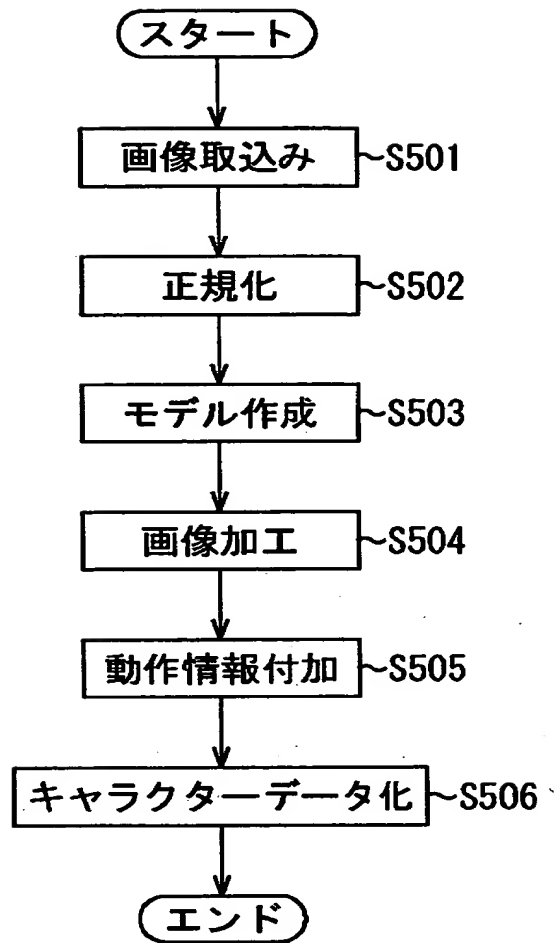
【図 3】



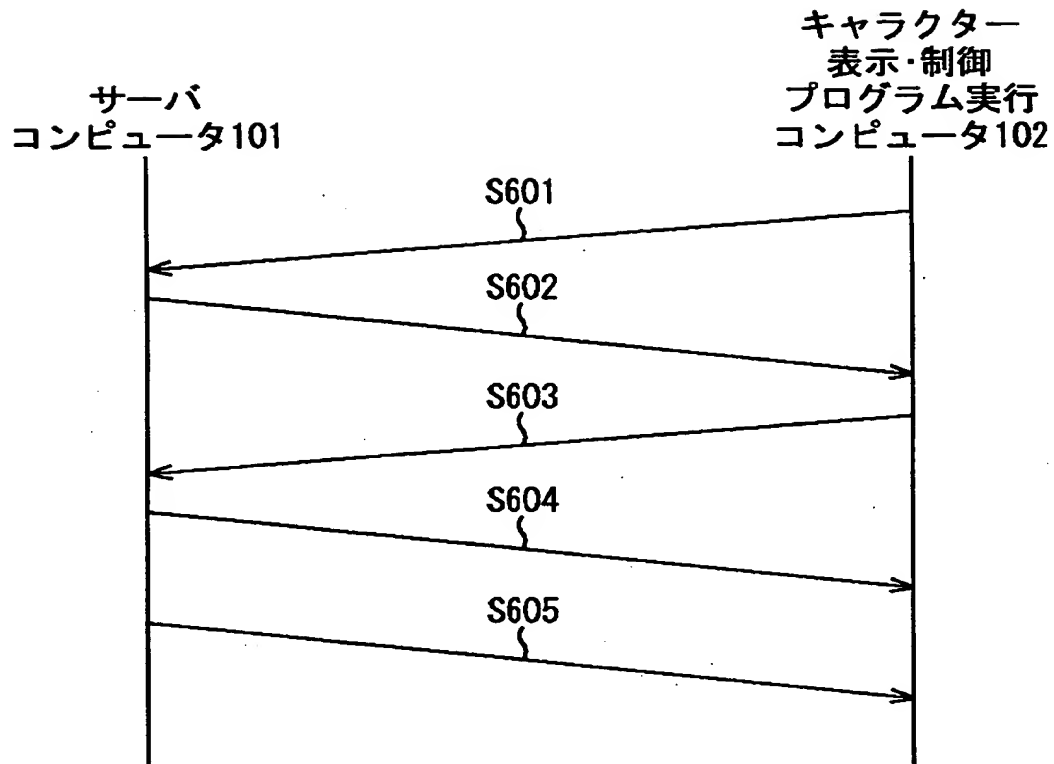
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

種別	条件	使用料	プログラム ロイヤリティー
期間 限定	6時間	100円	10円
	1日間	200円	20円
	3日間	300円	30円
	1週間	500円	50円
	2週間	800円	80円
活動量 限定	10000コマ	100円	10円
	20000コマ	200円	20円
	50000コマ	400円	40円
	100000コマ	700円	70円
	200000コマ	1000円	100円

【図 8】

話者	種別	条件	使用料	キャラクター ロイヤリティ
A	期間 限定	6時間	100円	50円
		1日間	200円	100円
		3日間	300円	150円
		1週間	500円	250円
		2週間	800円	300円
	活動量 限定	10000コマ	100円	50円
		20000コマ	200円	100円
		50000コマ	400円	200円
		100000コマ	700円	300円
		200000コマ	1000円	300円
B	期間 限定	6時間	50円	30円
		1日間	100円	50円
		3日間	150円	75円
		1週間	250円	100円
		2週間	500円	200円
	活動量 限定	10000コマ	50円	30円
		20000コマ	100円	50円
		50000コマ	200円	100円
		100000コマ	350円	150円
		200000コマ	500円	200円
:	:		:	

【図 9】

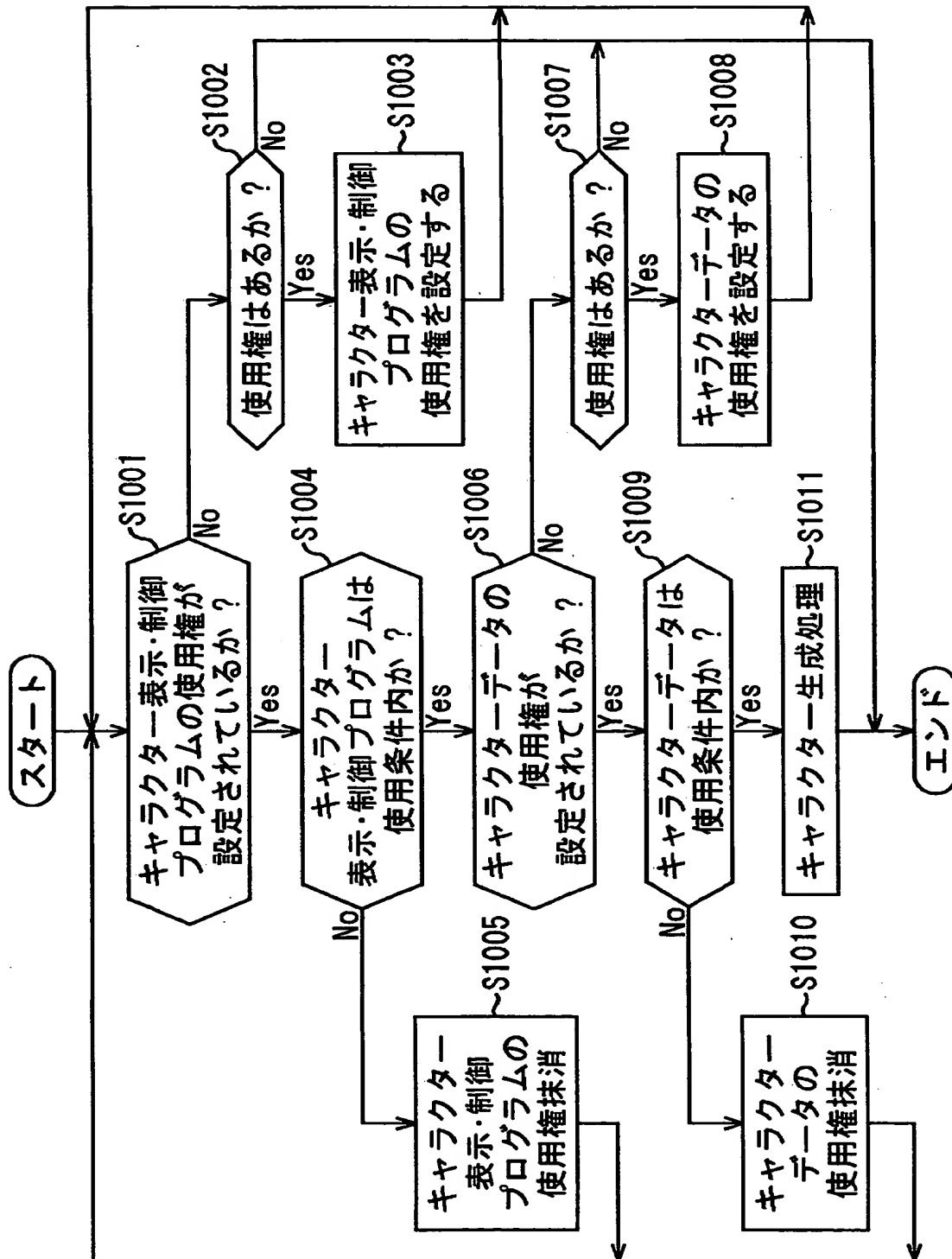
キャラクター表示・制御プログラムの利用形態を選択してください。

種別	条件	使用料	選択
期間 限定	6時間	100円	<input type="checkbox"/>
	1日間	200円	<input type="checkbox"/>
	3日間	300円	<input type="checkbox"/>
	1週間	500円	<input type="checkbox"/>
	2週間	800円	<input type="checkbox"/>
活動量 限定	10000コマ	100円	<input type="checkbox"/>
	20000コマ	200円	<input type="checkbox"/>
	50000コマ	400円	<input type="checkbox"/>
	100000コマ	700円	<input type="checkbox"/>
	200000コマ	1000円	<input type="checkbox"/>

キャラクターとその利用形態を選択してください。  
サンプルボタンを押すとサンプル画像を確認できます。

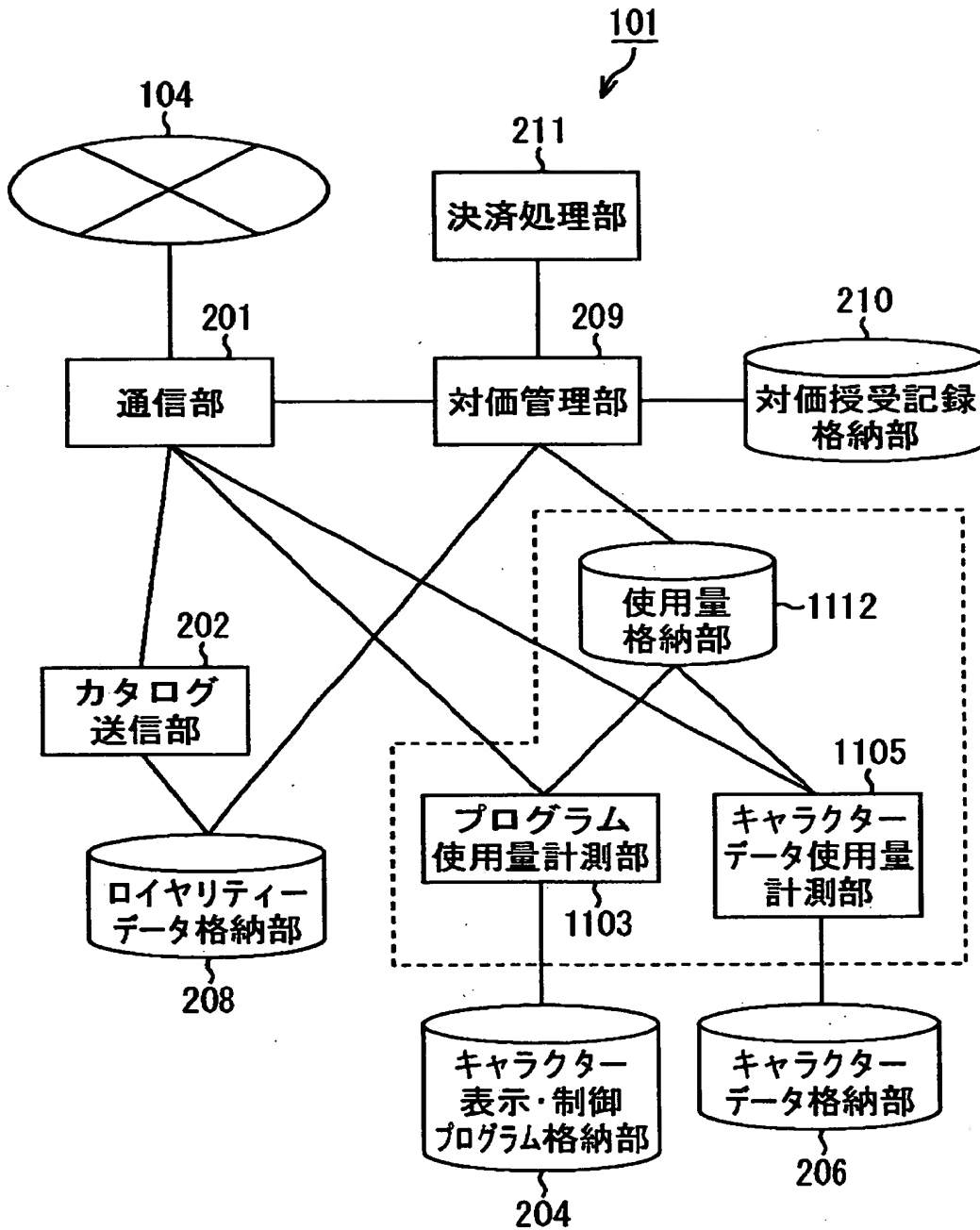
話者	種別	条件	使用料	選択
A サンプル	期間 限定	6時間	100円	<input type="checkbox"/>
		1日間	200円	<input type="checkbox"/>
		3日間	300円	<input type="checkbox"/>
		1週間	500円	<input type="checkbox"/>
		2週間	800円	<input type="checkbox"/>
	活動量 限定	10000コマ	100円	<input type="checkbox"/>
		20000コマ	200円	<input type="checkbox"/>
		50000コマ	400円	<input type="checkbox"/>
		100000コマ	700円	<input type="checkbox"/>
		200000コマ	1000円	<input type="checkbox"/>
B サンプル		:	:	:

【図10】

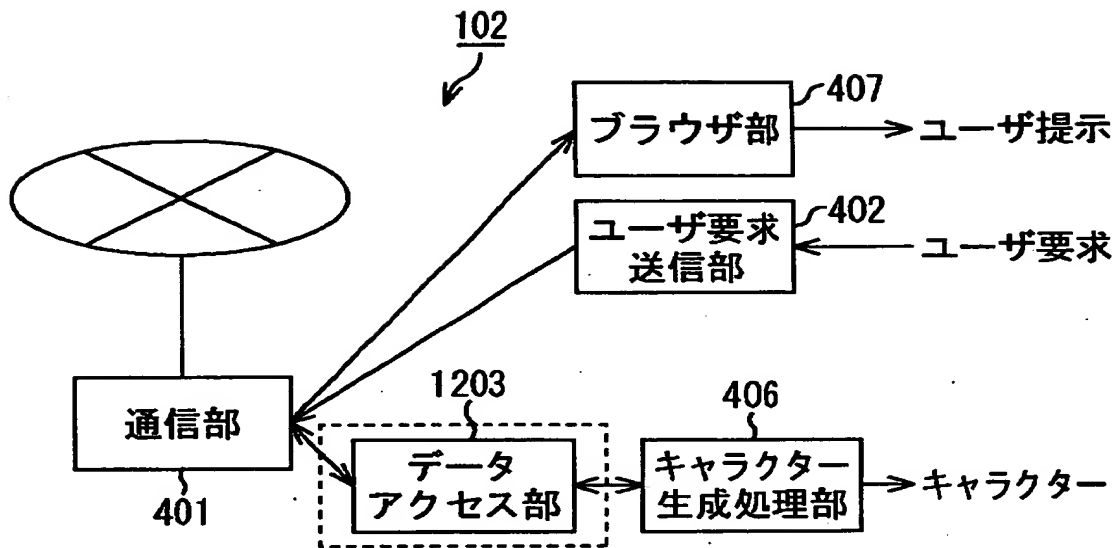




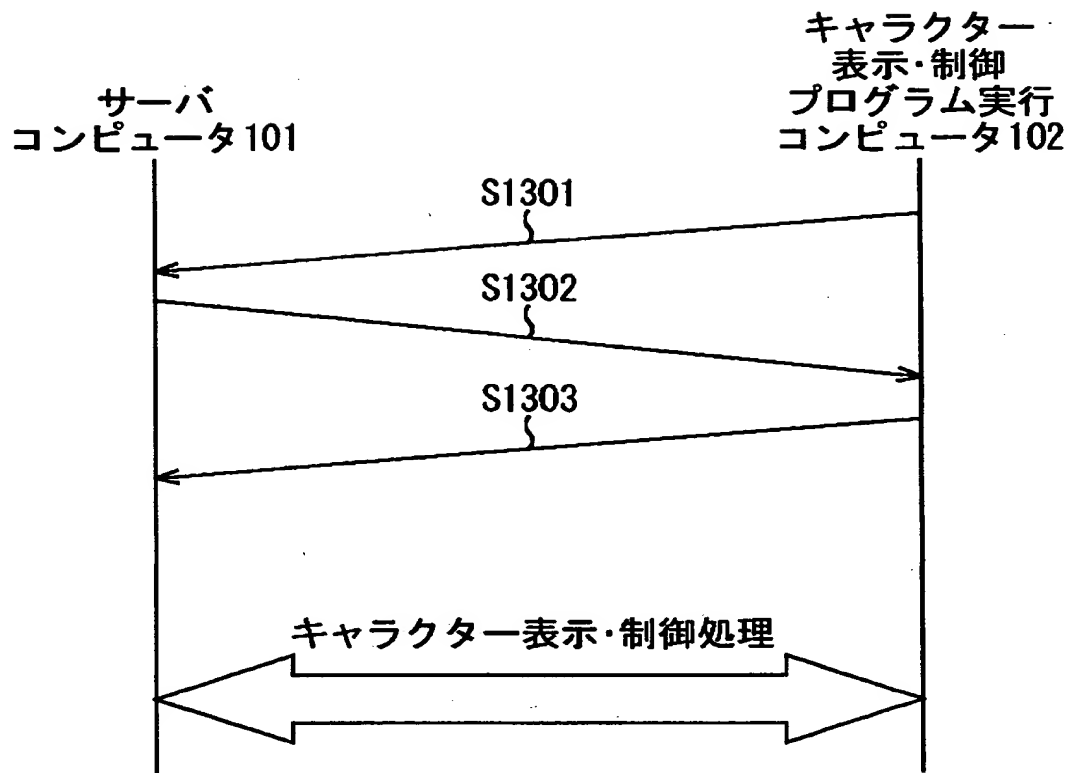
【図11】



【図 12】



【図13】



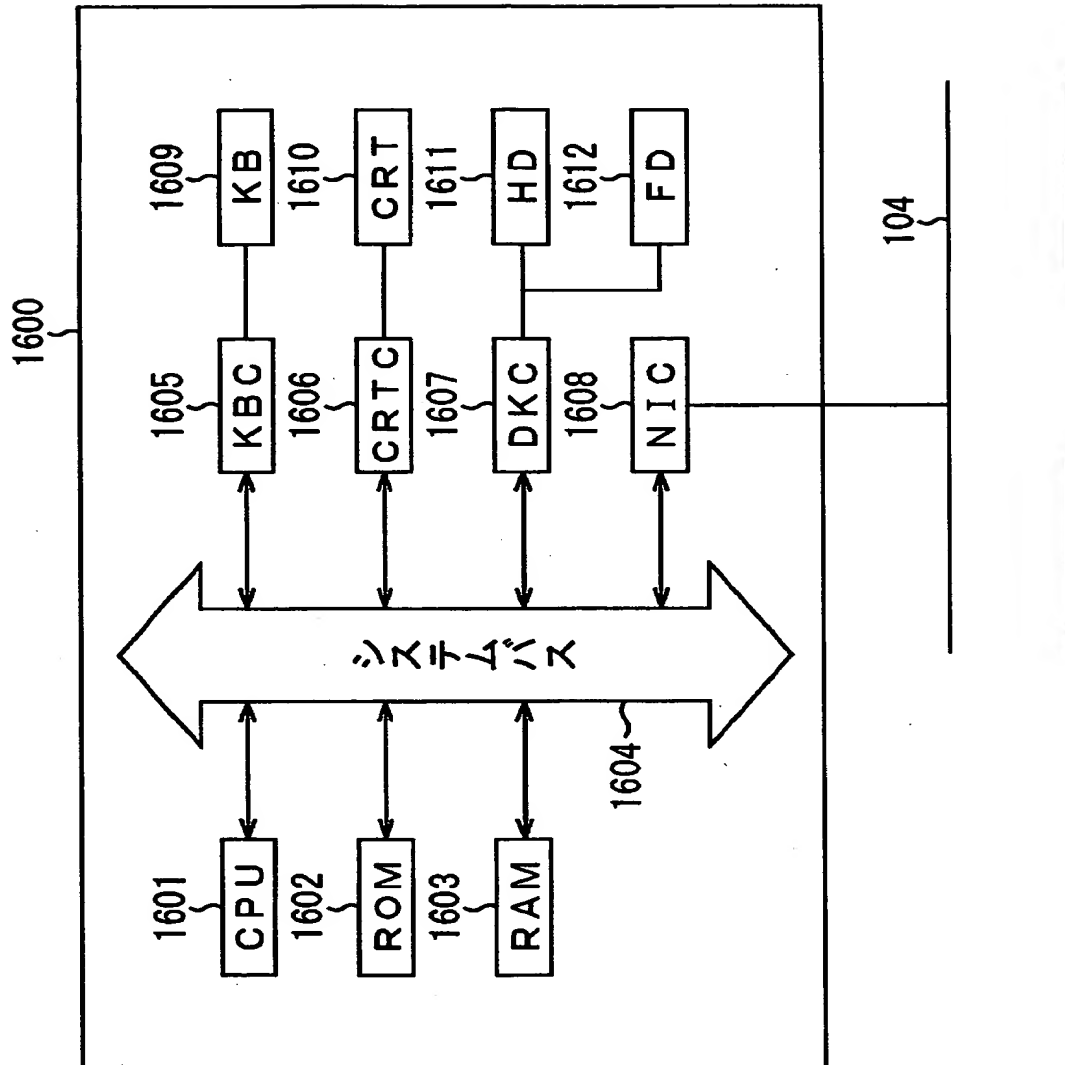
【図 14】

種別	条件	使用料	プログラム ロイヤリティー
時間	1分あたり	10円	5円
活動量	10コマあたり	1円	0.5円

【図15】

話者	種別	条件	使用料	キャラクター ロイヤリティー
A	時間	1分あたり	10円	5円
	活動量	10コマあたり	1円	0.5円
B	時間	1分あたり	20円	10円
	活動量	10コマあたり	2円	1円
:	:		:	

【図16】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ユーザが容易に且つ確実に所望するキャラクタとインタラクティブに会話することを実現できると共に、キャラクタ提供者が安心して様々なキャラクタのデータを提供することが可能な情報処理装置キャラクタ提供サービスシステムを提供する。

【解決手段】 キャラクタデータ及びキャラクタ表示／制御プログラムの提供側101は、ユーザ102から指定されたキャラクタデータやキャラクタ表示／制御プログラムの利用形態に基づいた使用権を発行する。ユーザ102は、当該使用権により示される条件に従って、提供側101からのキャラクタ表示／制御プログラム及びキャラクタデータを用いてキャラクタを作成する。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000001007]

1. 変更年月日 1990年 8月30日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都大田区下丸子3丁目30番2号  
氏 名 キヤノン株式会社